

XBOX 360

KINECT™



UBISOFT

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書、Xbox 360 Kinect™ センサーの取扱説明書、およびその他のアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は後で参照できるように保管してください。ハードウェアの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> を参照するか、Xbox® カスタマー サポートにお問い合わせください。

その他の安全に関するお知らせについては、本取扱説明書の「Kinect で安全にプレイする」をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

このたびはXbox 360専用ソフト「パワーアップヒーローズ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。



CONTENTS

Introduction／イントロダクション	02
Getting started／始め方	04
Campaign／キャンペーン	08
Xbox LIVE® バトル	14
Suit／スーツ	16

データのセーブについて

本作では、ゲームデータが選択中のゲーマー プロフィールに自動的にセーブされます。セーブを行うには、データ保存機器に72KB以上の空き容量が必要です。ゲーマー プロフィールを選択しないでプレイすると、進行状況がセーブされないので注意してください。

Introduction

イントロダクション

人類が経験したことのない驚異により
地球は危機に直面していた。

強力な力を持つ「エミッター」を使い
悪の存在「マリグナンス」が地球を侵略しようとして
いたのだ。

マリグナンスの魔の手から
地球を救おうとしたヒーロー「ヴォルタ」。

しかし、ヴォルタには時間を稼ぐことしかできなかった。

戦いの果てに力尽きる直前、
ヴォルタは自分の力を引き継ぐべき
人間を見つける……

さあ、**HERO**になって
POWER UPせよ！



HEROとなって戦え！



ヒーローになる夢がついに実現！ 自分で
作ったXbox 360®のアバターが、そのまま
キャラクターとなってバトルを繰り広げる。

全20種類のスーパースーツで変身！



多彩な能力を秘めたスーパースーツを着る
ことで変身！ スーツをチェンジしながら強力
なスーパーアタックでチェーンをキメろ！

ボディコントロールでリアルなファイト！



Kinect™によるボディコントロールで、まる
で本当に戦っているかのようなリアルなバトル
を体験せよ。

手に汗握るマルチプレイモード



画面分割によるマルチプレイでオフラインの
対戦プレイが楽しめるほか、Xbox LIVE®
バトルで世界の強敵と戦うことも可能。

Get Started

始め方

ゲーム中はKinectを使用してプレイします。なお、一部の操作ではXbox 360 コントローラーを使用することもできます。

タイトル画面

オープニングムービーが終了すると、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でキャラクターと同じポーズをとるとゲームがスタートします。



プレイヤーの認識

最初にプレイヤーの認識を行います。プレイヤーの変更や、使用するアバターの変更などを行うことができます。



● プレイヤー変更

プレイヤーの変更を行います。サインイン画面が表示されるので、使用するゲーマー プロフィールを選択してください。



● アバター選択

プレイヤーが操作するアバター(キャラクター)を選択します。アバターの変更は、サインインをしていない場合(ゲスト時)のみ行うことができます。



● コンティニュー

選択したプロフィールでゲームを開始します。メインメニュー画面(P6)が表示されます。

メニュー画面の操作

画面に表示されるメニュー項目は、手を使って選択します。右手を横に上げると、画面の「アバター」が同じ動きをするので、アバターがメニュー項目に触れるように右手で操作してください。



選択



決定



前の画面に戻る場合は、左手を横に広げて「戻る」を選択してください。「戻る」を選択した状態で左手を右方向へ動かすと、バーがスライドして決定されます。



ガイド ジェスチャーについて

正面を向いた状態で一定時間、左手を左斜め下に伸ばしたままにすると、画面左下にガイド ジェスチャーアイコンが表示されます。アイコンのバーが一周するとメニューが開きます。



メインメニュー

キャンペーン→P8

選択した敵と1vs1で戦うモードです。ミッションを選択し、次々に現れる強敵を倒していきます。キャンペーンを選択すると以下のメニューが表示されます。



コンティニュー	続きからゲームを再開します。
ニューゲーム	ゲームを最初から始めます。
リマッチ	今までに倒した相手ともう一度戦うことができます。

ファイト!

他のプレイヤーとの対戦のほか、練習モード、トーナメントモードなどさまざまなローカルバトルが楽しめます。



対戦モード

画面分割でほかのプレイヤーと対戦を行います。Kinectの前に2人が立って、各プレイヤーの認識を行ってください。対戦に使用するステージ、スーツ、パワーアップを選択し、両方の準備が整ったらバトルがスタートします。



対戦を行う際は、お互いがぶつからないように注意してプレイしてください。

練習モード

スーパーアタック チェインの練習を行うモードです。画面右上に表示されるアイコンに従ってスーパーアタックを繰り返して、チェインをつなげていきましょう。



トーナメント

最大4人のプレイヤーとトーナメント形式で対戦を行います。最初にトーナメントに参加するプレイヤー数を選択してください。



Xbox LIVE バトル

Xbox LIVEに接続してオンラインで対戦を行います。Xbox LIVE バトルの詳細についてはP14~15を参照してください。



エクストラ

オーディオ設定のほか、クレジットやコンセプトアートなどを見ることができます。



アトラクトモードビデオ	オープニングムービーを見ることができます。
クレジット	本作のクレジットを見ることができます。
コンセプトアート	コンセプトアートを見ることができます。 キャンペーンをクリア後にアンロックされます。
オーディオ設定	オーディオの設定を変更することができます。
アバター スーパースーツ	Xbox LIVE マーケットプレイスでアバター用のスーパー スーツを購入することができます。

Campaign

キャンペーン

強力なスーツでヒーローに変身し、敵と戦っていきます。キャンペーンモードで敵を倒すと、新たなスーパースーツがアンロックされていきます。

ミッション選択

プレイするミッションを選択します。ミッション(キャラクター名)を選択、決定してスーツ選択画面へと進んでください。なお、一度クリアしたミッションは「リマッチ」(P6) で再びプレイすることができます。



スーツ選択

バトルで使用するスーツを選択します。スーツは「スーツ1」と「スーツ2」の2種類が選択できます。選択した2種類のスーツは、バトル中にチェンジスーツで切り替えることができます。



スーツの能力について

各スーツにはスピード/パワー/チェインの各種能力と、3種類のスーパーアタックが備わっています。戦う相手の能力を見極めて、戦いやすいスーツを選ぶといいでしょう。

スピード	キャラクターのスピード
パワー	キャラクターの攻撃力
チェイン	攻撃時のチェインのしやすさ



スタンバイルーム

スーツの選択が完了するとスタンバイルームへと進みます。ここではスーツのパワーアップの追加と、ヘルメットのON/OFF選択といった最後の準備を行います。



● パワーアップ

手に入れたパワーアップを装備して、さまざまな能力を1つだけ追加することができます。パワーアップはレベルアップ時に入手することができます。



パワーアップ能力の一部



ライフドレイン

対戦開始時に相手のライフが減少



ストロングショット

ショットがより強力に



レイジブースト

レイジメーター MAX直前で開始



ストロングコンバット

接近戦で与えるダメージがアップ



ファーストレイジ

レイジメーターが素早くMAXに



コンバットガード

接近戦で受けるダメージが減少

● ヘルメット

キャラクターにヘルメットをかぶせたり脱がせたりすることができます。ヘルメットのON/OFFによって能力が変化することはありません。



ポーズをとってスタート

スタンバイルームで準備が整ったら、左手を上上げてポーズをとってください。バトルがスタートします。



バトル

バトル時は、ボディコントロールでさまざまな技を繰り出していきます。残り体力がなくなるとKOになります。

画面の見方



- | | | |
|----|--------------------|--|
| 1 | 使用中のスーツ | 現在使用しているスーツです。 |
| 2 | パワーアップ | 装備中のパワーアップがアイコンで表示されます。 |
| 3 | 体力ゲージ | ゲージがなくなるとKOになります。 |
| 4 | レイジメーター | ダメージを受けるとレイジメーターが増えていきます(P13)。 |
| 5 | 取得ラウンド数 | 取得しているラウンド数を表示します。 |
| 6 | プレイヤー
シルエット | プレイヤーの動きが表示されます。
対戦時は、プレイヤーシルエットが1P=青、2P=緑で表示されます。 |
| 7 | ショットアイコン | パンチ(ショット) 攻撃を表すアイコンです(P11)。 |
| 8 | 接近戦アイコン | キック(接近戦) 攻撃を表すアイコンです(P11)。 |
| 9 | スーパーアタック | スーパーアタックのアイコンと動作です。表示されているポーズと同じ動作をするとスーパーアタックを繰り出します。スーパーアタックを使用するとアイコンが暗くなり、リチャージが完了するまで使用できません。 |
| 10 | チェンジスーツ | 左手を上にと上げると、スーツをチェンジします。 |
| 11 | サブスーツの
スーパーアタック | サブスーツのスーパーアタックです。チェンジスーツを行うと使用することができます。 |

アイコンのリチャージ

各技は、一度使用するとアイコンの色が変化します。リチャージが完了するまでほかの技で攻撃しましょう。



リチャージ中

リチャージ完了

基本アクション

パンチ、キック、ドッジといった基本アクションについて説明します。



パンチ (ショット)

前方にパンチの動作を行うと、ショットを放ちます。敵がスーパーアタックの動作に入った時に使用すると、スーパーアタックを止めることもできます。連続して放つとオーバーヒート(アイコンが赤く表示)して威力がゼロになり、敵のスーパーアタックを止めることもできなくなります。



キック (接近戦)

膝を上げてキックの動作を行うと、接近戦に持ち込みます。接近戦では、画面に表示されるポーズをとることで、最大6Hitのコンボにつなげることができます。



● オフェンス／ディフェンス

自分が接近戦を仕掛けた場合(オフェンス)は、画面に表示されるアイコンと同じポーズをとって攻撃します。逆に敵が接近戦を仕掛けてきた場合(ディフェンス)は、画面に表示されるアイコンと同じポーズをとることで防御を行います。



カウンター攻撃

キックで接近攻撃をしかけてきた敵に対し、接近してくるよりも早く膝を上げることでカウンター攻撃を行うことができます。



ドッジ

上半身を左または右に傾ける動作をすると、ドッジ(回避)になります。相手の攻撃に合わせタイミングよくドッジで避けましょう。





チェンジアーツ

左手を上げると、チェンジアーツのポーズです。バトルでは2種類のスーツをチェンジしながら戦っていくことになります。



スーパーアタック

各スーツには、それぞれ3種類のスーパーアタックがあります。スーパーアタックアイコンの上に表示されているポーズを行うと、スーパーアタックを繰り出すことができます。



スーパーアタックを発動させるためのポーズは、技によってさまざまです。技によっては、続けて次の動作が表示されることがあります。練習モード(P7)で正しいポーズを練習するといいいでしょう。



チェイン

スーパーアタックを連続して繰り出すことで、強力なチェイン攻撃になります。チェインの間は、相手は動くことができません。

チェインを行うには、特定のスーパーアタックで相手をスタンさせ、相手が回復する前に別のスーパーアタックを連続ヒットさせなければなりません。



チェイン	1つのスーツ内で2つのスーパーアタックを連続ヒットさせる
スーパーチェイン	スーツをチェンジして2つのスーパーアタックを連続ヒットさせる
ウルトラチェイン	3つのスーパーアタックを連続ヒットさせる
アルティメットチェイン	スーツを2回チェンジして3つのスーパーアタックを連続ヒットさせる

レイジモード

バトル中にダメージを受けるとレイジメーターが上昇し、メーターがMAXになると一定時間「レイジモード」になります。レイジモードになると攻撃力、防御力がアップするほか、スーパーアタックのリチャージスピードが速くなります。



リザルト画面について

バトルが終了するとリザルト画面が表示されます。バトルに負けた場合は、リザルト画面後に以下のリマッチメニューが表示されます。

「対戦モード」「リマッチ」の2つのモードでは、勝敗結果に関係なくリマッチメニューが表示されます。



リマッチ	再度、同じ内容でバトルを行います。
スーツ変更	スーツを変更してバトルを行います。※対戦モード、リマッチ時のみ
終了	バトルを終了し、メインメニュー画面に戻ります。

レベルアップ

リザルト画面では、経験値のポイントを表すバーが表示されます。経験値のバーがMAXまで溜まるとレベルアップし、新たなパワーアップが手に入ります。

ポーズメニュー

バトル中にガイドジェスチャー(P5)を行うと、ポーズ画面に切り替わりバトルを中断することができます。



再開	ポーズを解除してバトルを再開します。
終了	バトルを終了してメインメニューへ戻ります。
Kinectガイド	Kinectガイドを開きます。

Xbox LIVE Battle

Xbox LIVE バトル

Xbox LIVE バトルでは、Xbox LIVEに接続してほかのプレイヤーたちとさまざまな形式で対戦プレイを楽しむことができます。

クイック マッチ

ランダム対戦を行います。キャンペーンモードと同様に、使用するスーツとパワーアップを選択し、スタンバイルームでポーズをとってスタートします。マッチの検索後、バトルがスタートします。



ランク マッチ

ランク マッチによる対戦を行います。スタンバイルームでスタートすると、ランク マッチの検索後、バトルがスタートします。ここでの対戦結果によってランキングが変動します。



プライベート マッチ作成

Xbox LIVEでフレンドを招待して対戦を行います。プライベート マッチを選択するとさらに以下のメニューが表示されます。



フレンド招待	フレンドの招待を行います。
スーツラボ	プライベート マッチで使用するスーツを選択します。
ファイト!	対戦相手とスーツの準備が整っていたらバトルを開始します。

Xbox LIVE パーティーのセッションを探索

フレンド画面からパーティーのセッションを探索します。



ランキング

現在のランキングを確認することができます。

「あなたのランク」は、全体の中でのプレイヤーのランク、「トップランク」はランク上位を見ることができます。



Xbox LIVE

Xbox LIVE は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテインメントのサービスです。本体をブロードバンド接続でインターネットに接続するだけで、無料で参加できます。ゲームのデモ版を無料で入手できるほか、ハイビジョンムービーにすぐにアクセスすることもできます（別途費用がかかります）。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができます。Xbox LIVE ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテインメントに接続できます。詳しくは、<http://www.xbox.com/jp/live/> をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基つき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

Kinect で困ったときは

<http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください

Kinect のヒントなど、詳細については <http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

Suit

スーツ

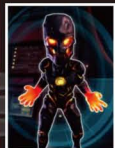
スーツにはさまざまな能力とスーパーパワーが秘められています。その一部のスーツを紹介します。



ヴォルタ

爆発的な電気の力。強大なパワーと速さ。

データ	スーパーパワー
スピード	● エナジーボール
パワー	● エレキウィップ
チェーン	● サンダーアタック



スコーチ

内に秘めたマグマを、激情の土と炎で放つ。

データ	スーパーパワー
スピード	● ラバウェーブ
パワー	● ボルケーノロック
チェーン	● ファイアシールド



ネクロ

生も死も知りつくし、ゾンビをも操る。

データ	スーパーパワー
スピード	● オープンゲート
パワー	● ゴーストパンチ
チェーン	● スカルアーミー



カオス

宇宙の力を召喚して巧みに使う。

データ	スーパーパワー
スピード	● ブラックホール
パワー	● メテオシャワー
チェーン	● サテライトレイ



サイコ

超能力で、相手の心も行動も思いのままに。

データ	スーパーパワー
スピード	● コントロール
パワー	● スラム
チェーン	● テレキネシス

※「シーフ」のスーツは「キャンペーンモード」時のみ最初から使用できません。
「ファイト!」「Xbox LIVE バトル」では最初から使用可能です。

! Kinect で安全にプレイする

ゲーム中は、自由に動けるように十分なスペースを確保してください。Kinect を使用してゲームをプレイするときに必要な動作範囲は一定ではありません。プレイ中は、他のプレイヤー、見物人、ペット、家具、または他の物にぶつかったり、衝突したり、つまずいたりしないように注意してください。ゲームプレイ中に立ち上がった動いたりする場合は、足元が整理されている必要があります。

プレイの前に：ぶつかったり、つまずいたりする物がないか、周り（上下、左右、前後）を確認してください。窓、壁、階段などから十分離れた場所でプレイしてください。足をとられる危険のあるおもちゃや家具、固定されていない敷物などがなく、子供やペットがいないことを確認してください。必要な場合は、プレイする場所から物や人を移動してください。上方にも注意してください。プレイする場所の頭上の照明装置、ファンなどの設備にも注意してください。

プレイ中：テレビに接触しないように、十分離れてください。他のプレイヤー、見物人、ペットとの十分な距離を保ってください。この距離はゲームによって異なるため、どの程度の距離が必要かを判断する際は、プレイ方法を考慮してください。物または人にぶつかったり、つまずいたりしないように、注意してください。ゲームプレイ中に人や物が動く場合があるため、常に周囲に注意を払ってください。

プレイ中は常に足元が整理されているようにしてください。十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください（ハイヒールやサンダル、スリッパなどは厳禁）。

Kinect の使用をお子様許可する前に：それぞれのお様が Kinect をどのように使用するか、プレイ中に監視する必要があるかをご判断ください。お子様が監視なしで Kinect を使用することを許可する場合は、関連する安全と健康についてのお知らせおよび指示をすべて説明してください。**制限内でお様が安全に Kinect を使ってプレイできるようにし、このシステムの適切な使用方法をお子様に理解させてください。**

強い光による疲れ目をできるだけ抑えるには：モニターまたはテレビおよび Kinect センサーとご自身との間に適度な距離を保ちます。モニターまたはテレビおよび Kinect センサーを強い光を発する光源から離れた位置に配置するか、ブラインドを使用して明るさのレベルを調節します。強い光と疲れ目を抑えつつ、コントラストと明るさを増すことができる自然光を選んでください。また、モニターまたはテレビの明るさとコントラストを調整してください。

激しく動きすぎないでください。Kinect センサーを使用したゲームプレイには、さまざまな種類の身体的活動が必要になります。安全に身体的活動を実行する能力に影響するような医学的状態または問題がある場合、または次のような方は、Kinect センサーを使用する前に医師に相談してください。

- ・妊娠中である
- ・心臓、呼吸器、背中、関節、または他の整形外科的な異常がある
- ・高血圧である、または身体的運動が困難である
- ・身体的活動を制限するように指示されている

Kinect センサーを使用するエクササイズまたはフィットネス療法を始める前に、医師に相談してください。薬またはアルコールの影響下でプレイしないでください。ゲーム中は、動きに必要なバランスおよび身体的能力が十分であることを確認してください。

筋肉、関節、または目に疲れや痛みを感じた場合は、**中止して休憩してください。**過度の疲れ、吐き気、息切れ、胸苦しさ、めまい、不快感、または痛みを感じた場合は、**直ちに使用を中止し、医師に相談してください。**

詳しくは、<http://www.xbox.com/jp/kenkou/> の「健康のために」をご覧ください。

お問い合わせ先

ユービーアイソフト株式会社

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 1-19-5 渋谷美竹ビル 3F

カスタマー サポート

0570-081-410 受付時間 11:00 - 17:00（弊社休業日、土日祝日を除く）



UBISOFT

 **Scaleform**

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

© 2011 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Powered by Wwise® audio pipeline solution © 2006-2011 Audiokinetic Inc. All right reserved. Uses Scaleform GfX © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Kinect、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。